Как играть

в Cortex Plus Heroic Roleplaying

Автор:
Егор Мельников

Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying

Выигрывает вовсе не тот, кто умеет играть по всем правилам. Выигрывает тот, кто умеет отказаться в нужный момент от всех правил, навязать игре свои правила, неизвестные противнику, а когда понадобится – отказаться и от них.

Братья Стругацкие

Cortex Plus может оставаться одной из лучших ролевых игр в истории, но, по мнению многих читателей, изложение её правил в официальных книгах способно сбить с толку даже весьма закалённого ролевика.

Давайте это исправим.

Ровно одна ремарка: ниже описано, как играть по этой системе в жанре **Heroic Roleplaying**. Игромеханика **Cortex Plus** в других жанрах выглядит немного иначе – хотя и узнаваемо.

Подход к игре

Правила **Cortex Plus** достаточно необычны в том отношении, что, по большей части, они оценивают изобретательность игрока, яркость образа или значимость определённых действий для личности персонажа. Говоря простым языком, персонаж получает бонусы или штрафы только в тех случаях, когда это значимо для его образа.

Томик Библии в руках верующего будет обладать цифровым значением и предоставлять ему дополнительные возможности наподобие вдохновения окружающих. Если другой персонаж, образ которого мало связан с религией, возьмёт этот томик в руки, он не получит никаких бонусов.

Игра не ведёт подсчёт снаряжению, деньгам, патронам или лекарственным снадобьям до тех пор, пока это не обретёт сюжетное значение. Только если игрок намеренно сосредотачивает внимание на определённых предметах или ресурсах – если угодно, “наводит на них камеру”, – они приобретают игромеханическую ценность. Для игры не имеет значения, есть ли у вас лекарства – но если вы разыграли короткую сцену, торгуясь за последнюю аптечку на рынке, она обретёт игровое значение, станет своего рода артефактом. Если игрок намеренно помолился в церкви перед боем, если он написал любимой письмо с обещанием непременно вернуться домой, если он выцарапал на шлеме имя героя-отца, всё это приобретёт цифровое значение.

Это касается и большинства штрафов, которые может вам приписать ведущий. Игре неважно, сколько патронов осталось у вас в револьвере, но если ведущий намеренно заостряет внимание на том, что вы слишком долго ведёте бой, у вас может появиться

помеха (игромеханический штраф) наподобие *Эта пуля последняя* или *Кончились боеприпасы.*

Теперь внимание. Стремление игры поощрять яркость образа – “наведение камеры” на сюжетно значимые моменты – приводит к довольно парадоксальной игровой логике.

Прежде всего, игра даёт *равные* бонусы за любые действия, совершённые игроком ради получения преимущества. До тех пор, пока вы проявляете изобретательность, игра вас вознаграждает. Например, вы получаете одинаковый бонус в ближайшей схватке, если:

• вооружаетесь до зубов

• молитесь в церкви

• клянётесь вернуться домой вопреки обстоятельствам

• описываете флэшбек, в котором отец учит вас выбираться из передряг

• заявляете, что расправитесь с врагом голыми руками из-за того, что он сделал с вашей семьёй

С точки зрения игромеханики все эти действия – включая *полное разоружение* – дают равные бонусы, потому что система оценивает не конкретные вещи вроде наличия снаряжения, а яркость вашего образа. До тех пор, пока вы развиваете образ на повествовательном уровне, игровой механике всё равно, что именно вы с собой несёте и сколько патронов кладёте в походную сумку.

Другой “киношный” момент, идущий вразрез с логикой реального мира, заключается в том, что вы можете получать бонусы, совершая заведомо сложные действия наподобие трюков. Создатели игры исходят из тезиса, что нам самим хочется увидеть сложный приём в игре. Поэтому правила не отпугивают игроков от совершения трудных действий, а, наоборот, поощряют их – во всяком случае, до тех пор, пока игрок проявляет изобретательность и даёт насыщенные описания.

И это подводит нас к следующему пункту.

Доверие

Эта игра заведомо предполагает, что игроки будут доверять друг другу, включая ведущего.

Например, в игре не существует понятия “скорости передвижения” или “расстояния до противника”: ожидается, что из описания сцены вы сами сделаете вывод, можете ли вы добраться до определённой цели в пределах раунда или нет. Если ведущему кажется, что не можете, он вправе создать помеху наподобие *Не допрыгнуть*. В этом случае вам придётся совершить любое логичное действие, позволяющее уменьшить или устранить помеху, прежде чем у вас появится шанс добраться до цели.

Если подобный “договорной” подход не соответствует вашим желаниям, можете либо установить более чёткие правила, либо попросту отложить использование этой системы.

Она действительно плохо подходит компаниям, в которых правила носят более строгий, выверенный характер.

Итак, правила

Всё, что описано ниже, предназначено для ознакомления с **Cortex Plus** за считаные минуты. Правил в официальных книгах – несоизмеримо больше. Это лишь минимум, позволяющий сыграть в **Cortex Plus** сегодня же вечером.

Любые эффекты и характеристики в игре измеряются пятью уровнями: d4, d6, d8, d10 и d12. Когда вы совершаете действие, представляющее интерес для истории, вы берёте на руки несколько дайсов и делаете бросок. Выберите два дайса, которые определят **результат** всего действия: например, если у вас выпали цифры 3, 6, 7 и 9, выгоднее всего сложить 7 + 9, получив *результат* 16.

Выберите ещё один дайс, который определяет общую “силу” или “эффективность” вашего действия. Такой дайс называется **итоговым**. Выпавшее на нём значение не учитывается – для игры важно только количество его граней.

Например, итоговый дайс d6 производит достаточно слабый эффект, даже если вы получили хороший *результат* на двух других дайсах. Вы написали политический манифест, но в нём есть логические ошибки. Вы произнесли страстную речь, но у вас дрожал голос. Вы попали в противника, но лишь задели его по касательной.

И напротив, итоговый дайс d12 предполагает мощный, сокрушительный эффект: ваши доводы неоспоримы, ваш манифест разжигает огонь в сердцах, а ваша пуля рикошетит о кости противника внутри тела.

Когда вы делаете бросок, ваш соперник (ведущий или другой игрок) проходит ответную проверку по тем же правилам. Если его *результат* превышает ваш, заявленное вами действие целиком проваливается. Если его результат слабее, вы преуспели.

В качестве лёгкого усложнения: если результат оппонента слабее вашего, но его итоговый дайс крупнее, *ваш* итоговый дайс уменьшается на -1 уровень. Например, если ваш результат равен 16, а результат оппонента 12, вы побеждаете. Однако если ваш итоговый дайс равен d8, в то время как оппонент выбрал итоговый дайс d10, *ваш* итоговый дайс сокращается до d6.

Ещё одно усложнение: если ваш результат превышает результат оппонента на 5 очков, итоговый дайс повышается на +1 уровень. Если ваш результат на 10 очков превосходит результат оппонента, вы повышаете итоговый дайс на +2 уровня – и так далее. Такой момент называется **исключительным успехом**.

А что кидать?

Теперь, когда мы разобрались с самими бросками, самое время поговорить о характеристиках.

Прежде всего, любой персонаж обладает **Кооперацией**. Распределите значения d6, d8 и d10 между Кооперацией **Соло**, с **Другом** и в **Команде**.

Когда персонаж действует в одиночку или преследует исключительно личные цели, вы добавляете к броску дайс от Кооперации Соло.

Если персонаж действует в паре или совершает действие, требующее искреннего доверия к союзнику, он кооперирует с Другом.

Когда персонаж участвует в коллективной работе или пытается повлиять на всю группу, он опирается на Кооперацию в Команде.

Например, типичный волк-одиночка будет кооперировать Соло d10, с Другом d8 и в Команде d6. Ораторы, лидеры и любители шумных компаний обычно пользуются Кооперацией Соло d6, с Другом d8 и в Команде d10. Люди, ценящие только самых надёжных союзников, будут кооперировать с Другом d10: две остальные характеристики могут варьироваться в зависимости от их личности.

Во-вторых, каждый персонаж обладает тремя **Отличиями**. Это личностные черты, отражающие характер, прошлое или попросту образ протагониста. Отличия формулируются лично вами и могут носить буквально – *буквально* – любой характер.

Например, вы можете сформулировать все Отличия прямой речью:

У меня нет на вас времени

Вот так и живём

Я был хорошим парнем

Или вы можете описать репутацию персонажа со стороны:

Последний гуманист Пустоши

Неисправимый романтик

В чёрном списке у всех злодеев

Возможны абстрактные формулировки:

Одной левой

Я есть Грут

Чимичанга!

В каждом броске вы используете одно из Отличий. Если оно помогает вам в совершении действия, вы добавляете к броску d8. Если оно работает против вас (например, вы считаете, что персонаж переоценивает свои силы, пытаясь выполнить трудное действие *Одной левой*), вы добавляете к броску d4 и получаете Сюжетное очко. О Сюжетных очках мы поговорим позже. Договорились?

Договорились.

В каждой Сцене ведущий вправе описать от одной до нескольких **Отличий Сцены**. Это такие же двойственные характеристики, которые могут как сыграть на руку персонажу, так и помешать ему совершить задуманное.

Например, если *Репортёры снимают происходящее*, персонаж может занервничать и добавить к броску d4 + получить Сюжетное очко, а может воспользоваться этой возможностью, чтобы показать себя миру, и получить d8. По умолчанию вы можете добавить к броску либо собственное Отличие, либо Отличие Сцены. При желании вы можете выбрать то и другое, но в этом случае одно Отличие добавляет к броску d8, а другое – d4 + Сюжетное очко.

Любой персонаж обладает хотя бы одним **комплектом способностей**: ключевым отражением его навыков, опыта или даже мистических сил. Назовите комплект способностей как угодно – это требуется только для разграничения характеристик в игре. Стрелок Первой мировой может обладать комплектом способностей *На Западном фронте без перемен*, журналист – *Пулитцеровской премией*, а мутант из будущего – *Телекинетическим полем*.

В каждом комплекте способностей (для сокращения просто *комплекте*) присутствует несколько характеристик, названия которых вы определяете сами. Это может быть Сила, Ловкость, Харизма и Интеллект, а может – Общение, Телекинез и Отцовская винтовка. Фактически такой характеристикой может быть что угодно – лишь бы ваша игровая компания понимала, чем именно вы обладаете и в каких проверках можете задействовать свою способность.

Важные для персонажа предметы (Старинная Библия, Минивэн, Докторский саквояж и Отмычки) с игровой точки зрения тоже считаются характеристиками, но лишь при условии, что они служат неотъемлемой частью его образа.

Каждая характеристика обладает определённым значением: от d4 до d12. Чаще всего встречаются характеристики d6, d8 и d10. При проверках вы выбираете только одну наиболее подходящую характеристику и добавляете её к броску в виде дайса.

Если вы обладаете несколькими комплектами, вы добавляете к броску по одной подходящей характеристике из *каждого* комплекта.

Помимо характеристик, к каждому из комплектов приписывается несколько **СЭФ**: специальных эффектов. Это особые наработки протагониста, его риторические или боевые приёмы, таланты, дары судьбы. СЭФ могут быть совершенно любыми – конкретного списка попросту не существует.

Вот десять примеров для разжигания воображения.

СЭФ: Больно не будет. При проведении хирургических операций добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: Предусмотрительность. Если для определённого действия вам требуется выполнить предварительные условия (узнать пароль от компьютера, купить взрывчатые вещества для создания бомбы, разжиться радиационной защитой для всей команды),

вложите Сюжетное очко, чтобы заявить, что вы уже это сделали. Позвольте ведущему внести правки в ваше утверждение, если это значимо для сюжета.

СЭФ: Я что-то такое помню. Вложите Сюжетное очко, чтобы наделить себя новой Специализацией d8 до окончания сцены.

СЭФ: Тайная техника Шаолиня. Нанесите противнику удар. Вместо причинения стресса назовите действие, которое вы запрещаете ему выполнять. Если в пределах сцены он совершает именно это действие, он немедленно получает физический стресс, равный вашему итоговому дайсу +1.

СЭФ: Словом можно убить. Повысьте ментальный или эмоциональный стресс, причинённый противнику в споре, на +1 уровень.

СЭФ: Столетия опыта. Вы добиваетесь исключительного успеха, превышая результат противника на 3 единицы вместо 5. Например, если вы набираете на 6 очков больше противника, ваш итоговый дайс вырастает на +2 уровня.

СЭФ: Провокация. Вы всегда можете добавлять к своим проверкам эмоциональный стресс противника в дополнение к любому другому виду стресса. В случае успешной проверки вы повышаете эмоциональный стресс жертвы на +1 уровень.

СЭФ: Воздать по заслугам. При успешной защите от любой формы агрессии вы автоматически причиняете врагу стресс, на -1 уровень уступающий вашему итоговому дайсу.

СЭФ: Веерный огонь. При стрельбе из любого оружия, предполагающего возможность нескольких выстрелов в пределах раунда, вы можете выбрать несколько целей, добавить по шестиграннику за каждую цель после первой и приписать каждой жертве по одному итоговому дайсу. При обстреле одной-единственной цели физический стресс повышается на +1 уровень.

СЭФ: Я не дерусь, я разрушаю. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке на -1, но добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс, причинённый жертве, на +1 уровень.

Наряду с СЭФ в каждом комплекте способностей должен присутствовать хотя бы один **Предел**. Это отрицательная характеристика, выявляющая уязвимые точки вашего персонажа. Предел работает так же, как СЭФ, но доставляет вам неприятности. Большинство Пределов приносят игроку Сюжетные очки.

Если к СЭФ может прибегнуть лишь сам игрок, Пределы может активировать как игрок, так и ведущий.

Предел: Дитя. Если вам причиняют ментальный или эмоциональный стресс, указывая на ваш незначительный возраст, стресс повышается на +1 уровень. Взамен вы получаете 1 СО (Сюжетное очко).

Предел: Усталость. До окончания сцены вы утрачиваете доступ к одной из своих способностей. Взамен вы получаете 1 СО.

Предел: Заряд кончился. “Отключите” любую характеристику, требующую топлива или энергии, и получите 1 СО. Для восстановления этой силы проведите значительное количество времени (по усмотрению ведущего) за выполнением тяжкой работы, отражающей попытки вернуть утраченную энергию, топливо или другие ресурсы, на которые опирается действие этой способности.

Предел: Неслыханная гордыня. Повысьте эмоциональный стресс, вызванный даже косвенным неуважением со стороны окружающих, чтобы добавить 1 СО в свой запас.

Предел: Я не могу делать это один. Выберите одну ценную характеристику. Вы не можете пользоваться ей, когда действуете Соло.

Предел: Пацифист. Вы должны вкладывать по 1 СО в любое агрессивное действие. Если ситуация вынуждает вас проявлять жестокость, ведущий вправе позволить вам создавать жертвам помехи, не причиняя им стресс напрямую.

Предел: Светобоязнь. В хорошо освещённых локациях все ваши характеристики ослабевают на -1 уровень.

Предел: Ну вот опять! Если для вас создают помеху, от которой вы страдали хоть раз в игре или в предыстории, повысьте её на +1 уровень, чтобы получить 1 СО.

Предел: Информационный шум. Превратите Восприятие, Бдительность или аналогичную характеристику в помеху равного уровня и получите 1 СО.

Предел: Срочно…нужна…вода. Вы теряете все способности, кроме Плавания, и получаете 1 СО. Персонаж возвращает все характеристики, погрузившись в воду.

Предел: Старые раны. Выберите один вид стресса. Когда вам пытаются причинить этот стресс, позвольте противнику добавить к проверке d6, чтобы получить 1 СО.

Предел: Огромный. Если ваш размер становится помехой, получите 1 СО.

Наконец, все персонажи обладают **Специализациями**. Они представляют собой просто навыки – с той оговоркой, что в Специализациях указываются только те виды деятельности, в которых протагонист добился неоспоримого мастерства. Например, если вы указываете среди Специализаций *Скрытность*, это предполагает, что затаившегося персонажа трудно найти даже в чистом поле. Если он специализируется на *Вождении*, значит, его талантам позавидует Доминик Торетто.

Специализации обладают лишь двумя уровнями: d8 (Эксперт) и d10 (Мастер). Абсолютное большинство людей развивают свои таланты только до первого уровня. Мастера встречаются исключительно редко и могут по праву считаться специалистами мирового класса.

В одной из официальных книг появился третий уровень Специализаций: d12 (Грандмастер). Подобным уровнем мастерства обладают буквально лучшие среди лучших, единственные экземпляры во всей галактике. Если персонаж может спрятаться в пустой комнате без предметов и мебели, если он может продать бедуинам песок или подстрелить врага на дистанции в пятьдесят

шагов, стоя к нему спиной, знайте, что перед вами Грандмастер. Пускать ли такого протагониста в игру, решает ведущий.

Сюжетные очки

Всякий раз, когда игрок совершает интересное действие, продвигающее сюжет или обогащающее его образ, когда использует Отличие на уровне d4, активирует Предел из комплекта способностей или просто отлично отыгрывает свою роль, ведущий вправе вознаградить его одним Сюжетным очком. В случае с Пределами и Отличиями ведущий даже *обязан* это сделать: технически игрок вправе не спрашивать его мнения. Кроме того, по одному очку каждый игрок получает в начале сессии (игровой встречи).

Сюжетные очки можно вкладывать для достижения самых различных целей.

Перед броском вы можете пожертвовать одним СО, чтобы добавить ещё одну характеристику из уже использованной категории (например, выбрать вторую Специализацию или вторую характеристику из комплекта способностей). При желании вы можете задействовать сразу несколько СО, чтобы добавить к броску три Специализации, все характеристики из комплекта способностей и так далее.

По очевидным причинам вы можете пользоваться лишь одним видом Кооперации: никакое вложение Сюжетных очков не позволит вам действовать одновременно в Команде и Соло. Равным образом, если вы задействуете два Отличия, одно из них предоставляет вам d4, а другое d8, хотя вы немедленно получаете +1 СО за использование одного Отличия в отрицательном ключе.

Сюжетное очко можно вложить, чтобы добавить к проверке d6 без каких-либо объяснений: персонажу просто везёт, или он пышет энергией, или проявляет настойчивость и так далее.

Если вы описываете трюк, связанный с вашими Специализациями или характеристиками из комплекта способностей, вложение Сюжетного очка предоставляет вам сразу d8. Этот дайс называется **трюковым** – или попросту **трюком**. Не привязывайтесь к названию: попытка вывести лжеца на чистую воду при помощи психоанализа – тоже трюк.

Уже *после* броска вы можете израсходовать Сюжетное очко, чтобы добавить третий дайс к результату. При желании вложите несколько Сюжетных очков, чтобы добавить четвёртый дайс, пятый и так далее.

Также после броска вы можете вложить Сюжетное очко, чтобы выбрать второй итоговый дайс – или третий, четвёртый и т.д., по одному за СО. Каждый итоговый дайс позволяет добиться дополнительной цели. Например, вы можете направить первый итоговый дайс на переубеждение оппонента, второй – на создание тематических бонусов, а третий – на воодушевление союзника. По очевидным причинам вы не можете направлять итоговые дайсы на противоречащие друг другу цели: даже самый коварный манипулятор не может ослаблять бдительность жертвы и наносить ей удары в пределах одного действия.

Дополнительные итоговые дайсы можно приписывать разным жертвам: например, атакуя сразу нескольких персонажей в бою.

Если вы защищаетесь от какой-либо формы агрессии и побеждаете (получая результат выше, чем у противника), вы можете расстаться с одним Сюжетным очком, чтобы немедленно причинить противнику стресс, равный вашему итоговому дайсу. Считайте это контратакой или использованием риторики оппонента против него самого – в зависимости от контекста.

Некоторые СЭФ требуют вложения Сюжетных очков просто для активации: например, СЭФ *Дьявольское везение* может позволить вам перебросить все дайсы при неудачной проверке ценой 1 СО.

Стресс

Любой персонаж подвержен трём видам **стресса**: физическому, ментальному и эмоциональному.

Физический стресс отвечает за раны, телесное изнурение, ослабление органов вредоносными веществами или простые болезни.

Ментальный стресс персонаж получает, когда напивается и принимает наркотики, поддаётся гипнозу и речам опытных манипуляторов или третий день работает в дежурном отделении без переключений на сон. В фантастических сеттингах, предполагающих возможность напрямую влиять на сознание человека при помощи гаджетов, магии и проклятий, ментальный стресс входит в игру несколько чаще.

Эмоциональный стресс не нуждается в представлении: его персонаж получает, если его запугивают, раззадоривают или намеренно выводят из себя. Причинить эмоциональный стресс можно даже в бою – например, выстрелив персонажу над ухом для устрашения или закинув ему в укрытие отсечённую голову.

Стресс измеряется по шкале от нуля (в здоровом состоянии) до d12. Когда один персонаж причиняет стресс другому, жертва получает его в объёме, равном итоговому дайсу агрессора. Например, если вы победили в проверке стрельбы и выбрали в качестве итогового дайса десятигранник, противник получит физический стресс d10.

Стресс не влияет на броски самой жертвы и вместо этого добавляется к дальнейшим проверкам *оппонентов*. Например, если вы делаете болевой захват жертве, которая уже страдает от физического стресса d6, вы добавляете к своему броску шестигранник. Если жертва страдает сразу от нескольких видов стресса, любой из них вы добавляете к броску бесплатно. Один или два других можно добавить, вложив по 1 СО.

Если жертве, уже страдающей от стресса, пытаются причинить его снова, сравните итоговый дайс агрессора с текущим уровнем стресса. Если этот итоговый дайс выше, жертва заменяет текущий стресс итоговым дайсом противника. Если итоговый дайс ниже, стресс вырастает на +1. Само собой, это предполагает, что проверка атаки прошла успешно.

Теперь минуту внимания. В отличие от многих игровых характеристик, максимальный уровень стресса не ограничен d12. Задача агрессора состоит в том, чтобы вывести этот стресс *за пределы* d12. Обычно это предполагает, что жертве необходимо причинить стресс d12, а затем причинить любой объём этого же стресса, чтобы сдвинуть его на +1 уровень. Тем не менее, иногда вывести стресс за пределы уровня d12 получается сразу: например, некоторые СЭФ автоматически повышают причиняемый стресс на +1 уровень, а исключительный успех (превышение результата противника на 5 и более пунктов) повышает итоговый дайс на +1 или даже больше.

Если персонаж получает стресс *свыше* уровня d12, он **поддаётся стрессу**. Это означает, что он выбывает из сцены любым подходящим образом: падает в луже собственной крови, подписывает опасные документы в минуту эмоционального срыва или сдаётся перед напором психических отклонений.

В следующей сцене он возвращается к игре с **травмой** d6. Фактически травма представляет собой тот же стресс, но уже полностью неизлечимый. При этом весь полученный стресс с жертвы снимается. Когда она снова *поддаётся стрессу* того же вида, травма повышается на +1.

Как и стресс, травмы бывают трёх видов: физического, ментального и эмоционального. Противники могут выбрать, добавлять ли к своим проверкам стресс или травму вашего персонажа – в зависимости от того, что выше.

Когда персонаж поддаётся стрессу пять раз подряд (то есть его травма повышается от начального d6 до летального уровня за пределами d12), он навсегда выбывает из игры. Это может означать смерть, сумасшествие, полную деморализацию – что угодно. Вернуться в игру после этого невозможно – если только ваш сеттинг не предполагает мистическое исцеление, переселение душ, воскрешение и так далее.

При получении стресса персонаж может вложить 1 СО, чтобы заменить характер этого стресса: например, заявив, что удар выводит его из себя на эмоциональном уровне, не причиняя реальных физических повреждений.

Кроме того, персонаж может вложить 1 СО и добавить собственный стресс к броску, черпая силу в собственной боли и ярости. К сожалению, это повышает использованный вид стресса на +1 уровень.

Самое неочевидное использование стресса заключается в том, что переубеждение оппонентов может обыгрываться как причинение ментального стресса. Если ведущий не против, как только ментальный стресс оппонента выходит за пределы уровня d12, он поддаётся риторике персонажа.

Создатели **Cortex Plus** обращают внимание на то, что при конфликтах между самими протагонистами эту систему стоит использовать только при взаимной договорённости игроков. В качестве опциональной возможности игрок может позволить противнику снять с себя весь ментальный стресс взамен на согласие выполнить его требования.

Если игрок не хочет наносить противнику травму, он должен объявить об этом при нанесении последнего удара (или произнесении последнего аргумента в споре). В этом случае жертва всё так же выбывает из сцены, однако в игру она возвращается только со *стрессом* (не травмой!) d6.

Фазы действий и Переходные сцены

Любые сцены в игре относятся к одному из двух типов. Фазами действий называются сцены с активным противостоянием, риском для жизни или психического здоровья, иными словами – опасным экшеном.

Мирные эпизоды известны как Переходные сцены. Хотя это разделение носит, по большей части, повествовательный характер и помогает ведущему чередовать сцены высокого напряжения с расслаблением, Переходные сцены обладают двумя особыми качествами.

Прежде всего, в Переходной сцене все виды стресса ослабевают на -1 уровень. После этого персонажи могут предпринять ровно одну попытку лечения *одного* вида стресса, пройдя любую тематическую проверку. Если итоговый дайс персонажа (или целителя, которому он доверился) равен уровню стресса, тот устраняется целиком. Если дайс ниже – стресс отступает на -1 уровень.

Во-вторых, в Переходной сцене персонаж может вложить Сюжетное очко и создать **ресурс**: временную характеристику, которая поступает в его распоряжение до конца грядущей Фазы действий. Ресурсом может быть что угодно, от *Передового вооружения* и *Молитвы* до *Осведомлённости* и *Контрольного пакета акций*.

Ресурс добавляется к любым дальнейшим проверкам героя до конца первой же Фазы действий. Никаких бросков для создания ресурса не требуется: он получает уровень, на -1 уступающий любой подходящей Специализации. Специализации Экспертов (d8) предоставляют ресурсы d6, Специализации Мастеров (d10) – ресурсы d8.

Ресурсы Грандмастеров (d12) в официальных книгах не оговариваются: вероятно, они дают на руку персонажу ресурс d10.

Преимущества

Ресурсы можно создавать даже в Фазе действий, но при одном условии. У противника должна выпасть хотя бы одна “единица”. После этого игрок должен вложить 1 СО и объяснить, как промашка или уязвимая точка противника наделяет его ресурсом. Например, персонаж может выхватить у врага оружие или понять, какой риторической техникой он пользуется.

Тем не менее, чаще всего в Фазе действий игроки создают другой бонус, который называется **преимуществом**. В любом раунде Фазы действий игрок может пройти проверку

и напрямую создать преимущество, равное его итоговому дайсу. Это может быть *Координирование союзника, Воодушевление*, даже вырванный из бетона *Фонарный столб.*

Преимущество будет добавляться ко всем дальнейшим проверкам протагониста – само собой, если это не противоречит здравому смыслу. При желании преимущество можно отдать союзнику. Если преимущество предполагает возможность его улучшения (например, повышения *Информированности*), игрок может снова пройти проверку в целях создания этого же преимущества. Если его итоговый дайс превышает уровень преимущества, оно получает новое значение в размере итогового дайса. Если итоговый дайс уступает уровню преимущества или просто равен ему, преимущество вырастает на +1.

При желании игроки и противники могут ослаблять преимущества оппонентов – опять же, если это соответствует здравому смыслу. Если итоговый дайс персонажа хотя бы равен преимуществу оппонента, преимущество исчезает. Если итоговый дайс уступает ему, преимущество ослабевает на -1 уровень.

Если вы создаёте преимущество, и при защитной проверке противника выпадает хотя бы одна “единица”, вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить уровень преимущества на +1.

Ослабление характеристик

Игроки могут ослаблять характеристики оппонентов по тем же правилам, по которым проходит и ослабление преимуществ. Например, если в комплекте способностей паладина из Братства Стали указано *Энергетическое вооружение d10*, итоговый дайс при атаке можно использовать для ослабления этой характеристики. Итоговый дайс d10 или d12 полностью устранит *Энергетическое вооружение* паладина до конца сцены. Более слабые итоговые дайсы просто понизят *Энергетическое вооружение* до d8.

Как обычно, ориентируйтесь на игровые реалии: пробить отверстие в *Силовой броне* можно лишь с помощью уникального вооружения, а лишить противника неотъемлемых характеристик вроде *Врождённых мутаций,* скорее всего, невозможно.

Помехи

Итоговый дайс можно использовать для создания штрафов, мешающих оппоненту. Такие штрафы известны в игре как **помехи**. Давление на болевые точки, провокация на бездумные действия, даже опутывание рук противника металлической проволокой – всё это выступает в роли помех. Жертва получает помеху на уровне, равном итоговому дайсу агрессора. Назовите помеху так, как вам удобно: *Ослепление, В ярости, Скован цепью, Под наблюдением.*

Помеха обладает значением, равным вашему итоговому дайсу (не меньше d6). С этого момента всякий, кто будет действовать против жертвы, сможет добавлять к своей проверке одну из её помех (или несколько, вкладывая по 1 СО за каждую).

Помехи можно увеличивать и устранять по тем же правилам, что и преимущества (например, герой может сбить с себя *Пламя* d6 или усилить *Бездумную ярость* d8, в которую впал противник). Если помеха выходит за пределы уровня d12, жертва выбывает из сцены. Никакой травмы она, однако, не получает.

Некоторые СЭФ позволяют обыгрывать преимущества и помехи более изобретательным образом. Например, СЭФ *Шпионаж* может позволить герою создать для противника помеху *Жучок*. До тех пор, пока жертва страдает от этой помехи, герой будет знать, где она находится и что делает. СЭФ *Чёрный маг* позволяет создавать новые Отличия Сцены до тех пор, пока у героя в руках остаётся преимущество *Демонический посох*.

Наконец, если во время защиты вы получаете результат выше, чем у противника, вы можете пожертвовать 1 СО и использовать свой итоговый дайс для создания преимущества или помехи на месте, не дожидаясь своего действия.

Бреши

Выпавшие при броске “единицы” называются брешами. Вы не можете добавлять их к результату броска и использовать в качестве итоговых дайсов: в текущей проверке они бесполезны.

Выпавшую у противника брешь можно использовать за 1 СО, чтобы создать ресурс посреди Фазы действий или повысить только что созданное преимущество на +1 уровень. Если вы хотели вложить 1 СО для добавления шестигранника к своему броску, а у противника выпала брешь, вместо шестигранника вы добавляете восьмигранник. Если вы собирались описать трюк, то вложение 1 СО наделяет вас не d8, а сразу d10.

Вы можете использовать сразу несколько брешей противника, но обязательно в разных целях: например, для совершения трюка и создания ресурса в пределах одного действия.

С повествовательной точки зрения бреши описываются как небольшие изъяны в речи, тактике или поведении персонажа. Благодаря брешам почти любое успешное или провальное действие обладает своими “но”. Вы прокрались мимо охранника, *но* оставили след на самом видном месте, и он увидит его, когда повернётся. Вы произнесли страстную речь, *но* заставили старейшину почувствовать себя дураком, и он это запомнит. Вы залечили ранение, *но* потратили больше стимуляторов, чем планировали.

Даже в случае победы противника вы можете интерпретировать его бреши как светлые стороны в своём провале. “Угроза преступника навела на вас ужас, однако когда он приблизился, в глаз ему попал лучик света, отражённый от металлического значка у вас на груди. Вы можете попытаться схватить его, пока он не опомнился”. В таком стиле.

Кто оппонирует?

Простое правило: любой проверке должен кто-то противостоять. Если ваше действие предполагает сопротивление другого *одушевлённого* персонажа, будь то NPC, соседний

протагонист или волк в лесу, бросок против вас делается по обычным правилам. Оппонент выбирает характеристики и проходит проверку.

Но если ответный бросок делать некому, в дело вступает **запас рока**.

Запас рока

Запас рока определяет сложность любого действия, на которое некому “ответить”. Всякий раз, когда герой пытается перепрыгнуть яму, взломать замок или переплыть бурную реку – словом, выполнить действие, не предполагающее сопротивления со стороны одушевлённых противников, – игрок проходит проверку против запаса рока.

Фактически запас рока представляет собой набор дайсов на руках у ведущего. Эти дайсы ведущий кидает по тем же правилам, что и игроки – выбирая два дайса для получения результата и определяя один итоговый. Если его результат выше, действие игрока проваливается.

Зачастую в начале игры запас рока равен 2d6. Создатели рекомендуют добавить в запас рока третий или четвёртый дайс, если вы хотите подчеркнуть масштабность истории – например, если она повествует о мировой войне и стихийных бедствиях. Если ведущий просто желает повысить ставки, шестигранники можно заменить на d8 или d10.

Каждый раз, когда у игрока выпадает брешь, ведущий может предоставить ему 1 СО и добавить в запас рока d6. Если у игрока выпало сразу несколько “единиц”, ведущий либо повышает этот d6 на +1 уровень за каждую дополнительную брешь (например, до d10 при трёх брешах), либо берёт в свой запас по одному шестиграннику за каждую брешь. В последнем случае игрок получает равный объём Сюжетных очков (3 СО при трёх брешах).

Кроме того, вместо добавления шестигранника ведущий может повысить самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень.

Внимание: это ещё одно правило, опирающееся на драматургическую логику вместо законов реального мира. С каждым неудачным действием игроков запас рока растёт, а значит – повышается сложность дальнейших проверок. В начале игры, когда запас рока равен двум-трём шестигранникам, игроки с лёгкостью перепрыгивают бездонные ямы, замки открываются от простого чиха, а мэр города соглашается дать им базуку. В конце сгущаются тучи, сверкают молнии, из-за пыльной бури герои затрудняются открыть тот же самый замок, который легко открывался в начале, мэр кричит, что у него нет на них времени, а утомлённые ноги сами цепляются за коряги и не дают перепрыгнуть яму.

Чем ближе финал, тем больше дайсов громоздится перед ведущим – и тем чернее становится мир.

В некоторых сценах ведущий может заранее предупредить игроков о новых способах увеличения запаса рока. Например, если сцена испытывает нравственную чистоту

персонажей, заставляя их выбирать между выгодным злом и тяготами добродетели, выбор более лёгкого “тёмного” варианта может повысить все дайсы в запасе рока на +1.

Другой пример – Таймер. Ведущий выкладывает на стол дайс, отражающий близость угрозы (взрыва, полицейского рейда, пожара, песчаной бури, появления вражеской армии и так далее). Как правило, Таймер устанавливается на уровне d6. В начале каждого раунда Таймер увеличивается на +1 уровень. Если Таймер выходит за пределы d12, ведущий получает на руки сразу 2d12. Если это логично, герои могут пытаться понизить Таймер по правилам ослабления помех.

Наконец, ведущий может совершать преступные действия от лица NPC, добавляя итоговый дайс в запас рока: злодеи сбрасывают заложников с крыши, дракон сжигает деревню, чудовище нападает на семью персонажей и так далее.

Дайсы рока – то есть дайсы в своём запасе – ведущий может использовать для усиления своих действий. Делается это двумя способами. Во-первых, пожертвовав шестигранником из запаса рока, ведущий может добиться того же эффекта, который игроки получают за 1 СО. Так, вложив шестигранник, ведущий может добавить третий дайс к результату проверки или выбрать второй итоговый дайс. Если на руках у ведущего нет шестигранников, но есть более крупные дайсы, он может жертвовать ими.

Во-вторых, дайсы рока можно напрямую добавлять к проверкам антагонистов: в этом случае задействованные дайсы используются при броске, но затем исчезают целиком.

Если на руках у ведущего остаётся лишь один дайс, при проверках он бросает только его и определяет результат выпавшей цифрой. Поскольку итоговый дайс отсутствует, в случае успеха считайте, что он был равен d4. Если у ведущего вообще нет дайсов, он всё равно кидает d6, хотя и не может жертвовать этим дайсом для усиления действий антагонистов.

Кроме того, ведущий может вложить d6, чтобы создать новое Отличие Сцены (вроде *Пожара* или *Отключения света*). Если ему хочется разделить героев, он должен вложить дайс рока, равный самой высокой Кооперации, которой пользуются игроки в настоящий момент. Например, если все они работают в Команде, и у одного игрока эта Кооперация равна d10, вложение d10 из запаса рока позволяет ведущему напрямую определить, кто и какой Кооперацией будет пользоваться в ближайших нескольких раундах. Опирайтесь на соображения здравой логики: например, если под героями разошёлся пол, и они упали в разные части подвала, они будут Кооперировать Соло до те пор, пока не смогут воссоединиться.

Ведущий может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы превратить Отличие Сцены в *Сценическую помеху* равного уровня. Например, если в начале Сцены ведущий описывает Отличие *Пожар*, герои смогут использовать его на уровне d8, если пожар каким-либо образом им помогает, или на уровне d4, получая за это 1 СО. Если ведущий пожертвует десятигранником из запаса рока, Отличие *Пожар* сменится *Полыхающим зданием d10:* с этого момента пожар будет только мешать героям.

При желании ведущий может вложить d6 из запаса рока, чтобы наделить Отличие Сцены отдельными характеристиками наподобие СЭФ. Например, каждый, кто пользуется Отличием *Ящик с гранатами*, получает эффект “Атаки по области”: добавляет d6 за каждого противника после первого и выбирает по одному итоговому дайсу на каждого. Отличие *Реактивный ранец* наделяет *Полётом d6* любого, кто до него доберётся – и так далее.

В случае с Отличиями и Сценическими помехами вопрос доверия между ведущим и игроками поднимается остро как никогда. В официальных книгах описаны сцены, в которых ведущий может напрямую создать помеху или Отличие в переломный момент, не вкладывая в это дайсов рока.

В целом создатели предлагают считать, что ведущий может описать любые помехи, Отличия и другие интерактивные характеристики сцены *бесплатно* в самом начале. Если уже после этого он пытается изменить ситуацию, создав новые эффекты, мешающие протагонистам, он должен жертвовать дайсами рока.

Каждый раз, когда d12 из запаса рока используется против игрока напрямую, он получает 1 XP. Когда d12 расходуется для усиления сцены (например, для создания чудовищных помех d12), 1 XP получает вся группа.

Один из самых полезных способов применения дайсов рока заключается в том, что ведущий может вложить сразу 2d12, чтобы немедленно завершить сцену. Ведущий прямо диктует, чем разрешилась ситуация. Если к этому моменту герои явно одерживали верх над противниками и другими угрозами, ведущему рекомендуется позволить игрокам самим описать, чем всё кончилось.

Каждый раз, когда 2d12 используются для завершения сцены, все игроки получают по 2 XP.

Инициатива

Инициативы как таковой в игре нет. Вместо этого первым ходит игрок, который должен действовать первым из соображений здравого смысла. В крайнем случае ведущий выбирает одного игрока по своему усмотрению. Затем этот игрок сам определяет, кто ходит после него. Когда все игроки совершили по одному действию, инициатива переходит к персонажам ведущего.

Если ведущий хочет, чтобы его персонаж сходил первым или хотя бы перед другим игроком, ещё не действовавшим в этом раунде, он выкладывает d6 из запаса рока.

Если ведущий пытается сходить первым, чтобы помешать персонажу, обладающему характеристиками наподобие Бдительности, Обострённых чувств или Молниеносных рефлексов, он должен вложить не d6, а дайс, равный подобной характеристике. Например, напасть из засады на обладателя Сенсорного восприятия d10 можно только ценой d10 из запаса рока.

При желании игрок, завершающий своё действие, может передать инициативу не союзнику, а ведущему. Это классический вопрос доверия: ведущий может наделить такого

игрока бонусом в виде Сюжетных очков или преимущества, отражающего изучение тактики противника, а может просто воспользоваться своим ходом бесплатно.

Вехи

Одна из сильнейших сторон игры заключается в психологической системе **Вех**. Фактически это дорожка из внутренних конфликтов героя. Всего в каждой Вехе три яруса: каждый даёт игроку очки опыта.

На первом ярусе конфликт чрезвычайно простой: например, если у вас – шпион, затесавшийся в команду соперников и влюбившийся в одного из её участников, то на первом ярусе Веха предложит ему очко опыта, если он сольёт своим нанимателям информацию о товарищах *или* проигнорирует указания нанимателя ради благополучия команды.

На втором ярусе выбор уже существеннее: шпион получит 3 очка опыта, если заманит команду в ловушку *или* открыто выступит против нанимателей.

На третьем ярусе герой делает окончательный выбор и получает 10 XP. После этого он выбирает новую Веху.

У каждого игрока по две подобные Вехи, и каждая с тремя ярусами. Большинство Вех прописаны так, чтобы персонаж метался между одинаково соблазнительными решениями, а не твердолобо шёл в одну сторону.

Тем не менее, если вы твёрдо намерены отыгрывать персонажа в одном конкретном ключе, Вехи могут и не предлагать особого выбора. В этом случае ярусы Вехи описывают три стадии развития личности персонажа: к примеру, на первом ярусе он заговаривает о симпатиях к оппоненту, на втором помогает ему избежать неприятностей, а на третьем полностью переходит на его сторону. Если вам знаком термин “сюжетная арка протагониста”, знайте, что это она.

В идеале все Вехи игрок расписывает на листе персонажа сам. Ведущий вправе лишь предложить Вехи, связанные с запланированной историей.

Вот десять Вех для разгона воображения.

Жизнь — это дар

1 XP, когда вы открыто выступаете против убийства живого существа или просите сделать это другого, менее щепетильного персонажа.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс другому герою, оспаривая его методы, или принимаете активное участие в кровопролитии, соглашаясь, что некоторые не заслуживают милосердия.

10 XP, когда вы рискуете собой для спасения жертвы или убиваете кого-либо с особым ожесточением.

Я вижу их лица!

1 XP, когда вы говорите о том, что натворили в прошлом.

3 XP, когда вы бросаетесь навстречу опасности в качестве жеста самоискупления или совершаете ещё одно преступление.

10 XP, когда вы рискуете жизнью ради спасения окружающих или рискуете окружающими ради спасения собственной жизни.

Вернуть должок

1 XP, когда вы называете определённого персонажа своим заклятым врагом и объясняете, почему готовы пойти на всё ради его окончательной ликвидации.

3 XP, когда вы превращаете жизнь этого персонажа в ад или сами едва не гибнете, пытаясь расправиться со своим старым врагом.

10 XP, когда вы находите в себе силы простить злодея или гарантируете, что даже в случае вашей смерти другие герои будут преследовать его до тех пор, пока не поставят точку в его кровавой истории.

Беспечность как образ жизни

1 XP, когда ваше стремление превратить жизнь в азартную игру ставит под удар всю команду.

3 XP, когда ваша команда страдает от действий врага, которого нажили лично вы, либо когда ваше эксцентричное поведение привлекает ненужное внимание ко всей группе.

10 XP, когда вы действуете вразрез с планом группы, потому что не слушали, что было запланировано, или когда вашей группе удаётся достичь своей цели именно потому, что вы отнеслись к делу немного серьёзнее.

Уйти красиво

1 XP, когда вы объясняете, почему готовы отдать жизнь ради определённой цели.

3 XP, когда вы игнорируете серьёзную опасность, продолжая выполнять поставленную задачу, или решаете отступить, чтобы вернуться более подготовленным.

10 XP, когда вы продолжаете выполнять опасную работу даже после того, как другие члены команды сбежали, поддались панике или потеряли сознание от ранений, либо предпринимаете эгоистичное действие, откровенно мешающее достижению изначальной цели.

Наставник

1 ХР, когда вы настойчиво рекомендуете что-то другому герою или отговариваете его от определённого образа действий.

3 ХР, когда другой герой признаёт, что без вашего совета ему пришлось бы намного хуже, или когда вашу компетентность ставят под сомнение после значительного провала.

10 ХР, когда вы подвергаете себя колоссальному риску ради союзников или допускаете угрозу для жизни другого протагониста, решив, что ваш опыт слишком важен, чтобы погибнуть сейчас.

Я никогда не промахиваюсь

1 ХР, когда вы производите впечатляющий выстрел впервые за сцену.

3 ХР, когда вы спасаете ситуацию одним точным выстрелом или активируете оба Предела после досадного промаха.

10 ХР, когда вы вкладываете сразу 5 СО для совершения почти невозможного стрелкового трюка или промахиваетесь, отбрасываете оружие в сторону и решаете вопрос иначе.

Секретные операции

1 ХР, когда вы договариваетесь с кем-либо вне группы о действиях, не совпадающих с планами других героев, и либо выполняете задуманное, либо передумываете в последний момент.

3 ХР, когда вы рискуете интересами группы ради личных целей или создаёте союзнику ресурс d8 посредством опасных контрактов.

10 ХР, когда вы подставляете под удар товарища, чтобы уцелеть самому, или рискуете жизнью, защищая своих друзей.

Да не за что!

1 ХР, когда вы рискуете ради помощи другу или воздерживаетесь от этого, несмотря на отсутствие явного риска.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою избавиться от стресса или используете в личных целях то, что могло бы помочь другим.

10 ХР, когда вы отказываетесь от солидной награды в пользу другого героя или преуменьшаете чужие заслуги, чтобы выдвинуть на передний план свои.

Пули и гуманизм

1 ХР, когда вы проявляете заботу о тех, кто переживает потерю.

3 XP, когда вы расходуете CO в попытке облегчить чужую боль или решаете, что в мире существуют люди, не заслуживающие вашей заботы.

10 XP, когда вы жертвуете чем-то важным ради страдающего человека или отказываете кому-то в помощи, объясняя, что так вы сможете помочь большему количеству человек.

Приобретения

Поскольку ещё при создании персонажа игрок может приписать себе большинство интересующих его характеристик, опыт в игре можно тратить как на развитие персонажа, так и на приобретение временных бонусов. Называются они так, как и должны называться: **Приобретениями**.

Любое Приобретение стоит 5, 10 или 15 XP. Конкретного списка Приобретений просто не существует: ведущий готовит их для каждой крупной части игры или позволяет игрокам предлагать свои варианты.

Вот десять примеров Приобретений, связанных с сеттингом Первой мировой и Октябрьской революции.

- **[5 XP] Кровавый угар:** Война притупила ваши чувства. Вы немедленно снимаете с себя весь ментальный или эмоциональный стресс либо понижаете на -1 уровень соответствующую травму.
- **[5 XP] Молюсь за тех и за других:** Если вы зарекомендовали себя как достойный человек, пытающийся остановить братоубийственную войну, трата 5 XP позволяет вам гарантировать, что противники в этой сцене не будут причинять вам реальный вред, а при наличии такой возможности даже попытаются отпустить вас с миром.
- **[5 XP/10 XP] Бей гадов!** Если в сцене присутствуют второстепенные персонажи, выступающие на вашей стороне, вы можете пожертвовать 5 или сразу 10 XP. С этого момента и до окончания сцены или всего Акта (в зависимости от объёма опыта) всякий раз, когда вы будете вкладывать 1 CO для добавления третьего дайса в результат, исключительный успех будет засчитываться за каждые 3 очка превосходства вместо 5.
- **[5 XP/10 XP] Поддержка семьи:** В любой Переходной сцене, в которой вы проводите время с семьёй или хотя бы поддерживаете с ней контакт при помощи писем и личных посланников, вы можете ослабить любой вид стресса ещё на -1 уровень. Если вы тратите 10 XP, одна из ваших характеристик, отражающих волю, упорство или попытки сойтись с другими людьми, навсегда повышается на +1 уровень.
- **[5 XP/10 XP] Общее дело:** За 5 XP вы можете вызвать на помощь команду из четырёх союзников. За 10 XP вы можете просто назвать задачу, которую они выполняют за вас – в пределах разумного.
- **[5 XP/10 XP] Боевые награды:** За 5 XP персонаж получает новую характеристику d8. За 10 XP он может либо добавить в комплект характеристику d10, либо добавить сразу две

способности d8, но только обзаведясь Пределом, который отражает повысившиеся ожидания от награждённого протагониста.

• **[5 XP] Знай своего врага:** При столкновении с противником вы можете устранить любую его способность или один ценный СЭФ, просто вложив 1 СО или добавив d6 в запас рока. Этой способностью вы обладаете до конца игры.

• **[10 XP] Новейшее вооружение:** Повысьте либо одну, либо две боевые способности на +1 уровень. Во втором случае вы получаете ещё не проверенное вооружение, при использовании которого “брешами” при проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

• **[5 XP/10 XP] Военный талант:** Вы проявляете неожиданный стратегический дар. За 5 XP вы можете дать ценный совет союзникам, существенно ослабив любую угрозу по своему выбору: например, устранив помеху, вызванную артиллерийским огнём, или ослабив все боевые характеристики противников на -1 уровень. За 10 XP вы приобретаете СЭФ, отражающий ваши лидерские способности (наподобие *Вдохновения*, позволяющего повысить Кооперацию вашей группы в Команде на +1 уровень при ближайшем действии ценой 1 СО).

• **[5 XP/10 XP] Одумайтесь, братцы!** Трата 5 XP позволяет вам заявить, что некоторые из противников не поддерживают своё начальство всем сердцем. Это означает, что до конца сцены они не станут вам препятствовать, даже если и не станут оказывать помощь. Трата 10 XP заставляет их активно поддерживать вас в борьбе против собственной организации.

Создание персонажа

Не считая фундаментальных ограничений (например, в каждом комплекте способностей есть Предел, Кооперация всегда равна d6+d8+d10, у персонажей должно быть по три Отличия), в игре попросту нет требований к созданию протагониста.

Игрок выбирает любые интересующие его способности и приписывает им любой уровень мастерства, который считает нужным. Если ведущему кажется, что персонаж слишком слаб или эффективен в сравнении с остальными, он может внести любые корректировки. Как всегда, **Cortex Plus** ожидает простого доверия между игроками.

С другой стороны, ведущий может назначить конкретные ограничения – например, решив, что у игроков не может быть больше двух комплектов способностей, а характеристики должны соответствовать одному из заранее определённых шаблонов. Например, ведущий может дать игрокам на выбор такие модели:

• одна способность d10, одна d8 и две d6

• три способности d8 + две d6

• две d10

• четыре d8

- по три СЭФ и одному Пределу в двух комплектах
- один комплект с пятью СЭФ и двумя Пределами
- два комплекта: в одном три СЭФ и один Предел, в другом четыре и два соответственно
- одна Специализация d10 и две d8
- две Специализации d10
- четыре Специализации d8

Это просто пример: никаких реальных ограничений в правилах не существует. В сработавшихся компаниях, в которых каждый игрок доверяет другому, легко уживаются даже персонажи фундаментально разного уровня силы.

Слишком много дайсов

Возможность создания персонажа с любым количеством характеристик порой приводит к загромождению игры постоянным отбором способностей для броска. Между тем, в официальных книгах достаточно мало героев, которые пользуются при проверке более чем пятью или даже четырьмя дайсами.

Обратите внимание, что чем меньше вы кидаете дайсов, тем сильнее становится роль каждого из них. Вы видите, что победили в проверке благодаря использованному Отличию и Кооперации с Другом – или благодаря Молитве, которую вы создали как преимущество перед стрессовой ситуацией. При проверках с десятками дайсов подобные тонкости не видны: они просто теряются в массе безликих “кубиков”.

Некоторые персонажи из официальных материалов даже не обладают Специализациями, а их единственный комплект способностей состоит из двух-трёх характеристик. Чем меньше дайсов у вас на руках, тем больше времени вы сможете уделить описаниям: например, предложив другому игроку рассказать, как именно вы с ним кооперируете, даже если *технически* это ваш ход.

Развитие характеристик

Хотя игрок может приписать себе сразу все интересующие способности на любом уровне, после начала игры изменить их можно лишь за очки опыта.

За 5 очков можно

- Заменить существующее Отличие новым
- Добавить или заменить Предел в комплекте способностей
- Поменять местами значения двух видов Кооперации

За 10 очков можно

- Добавить новый СЭФ в комплект способностей

• Повысить характеристику d6 или d8 на один уровень

• Добавить новую характеристику d6 в существующий комплект

• Устранить Предел из комплекта способностей, обладающего хотя бы одним другим Пределом

За 15 очков можно

• Повысить характеристику d10 на один шаг

• Заменить существующий комплект способностей новым

• Добавить новую Специализацию d8 или повысить Специализацию d8 до d10.

Стоимость повышения до Грандмастерской Специализации не указана.

Игрок может потратить 1 XP для того, чтобы получить 1 СО. Это также увеличивает минимальный объём СО, который он получает в начале каждой игровой сессии, до максимума в 5 Сюжетных очков (полученных ценой вложения 4 XP).

И это всё

Описанные здесь правила – не единственные, существующие в **Cortex Plus Heroic Roleplaying**. Если вам интересно, пробегитесь глазами по официальным книгам. Однако это буквально всё, что вам нужно для успешной игры.

Попутного ветра!